



Sistema base: Mayor 5º y mejor menor Salidas naturales, menores invertidos

Respuestas a la APERTURA después de una INTERVENCION a PALO

Sin apoyo : 1 X – 1 Y – DB = Doble Informativo

1 X – 1 Y – 1 Z = Palo 5º con + de 6 Puntos, sino se dobla

1 X – 1 Y – 1 ST = 6 – 10 Puntos con parada en Y

1 X – 1 Y – 3 Y = Forcing a manga, fallo o semifallo en Y

Con apoyo : Las voces de apoyo son naturales

1 X – 1 Y – 2 Y = CUE-BID, apoyo y + 10 pts

Respuestas a la APERTURA después de una INTERVENCION por DOBLO

SIN APOYO : 1 X – DB – 1 Y = 6-9 puntos, Y puede ser 4º

1 X – DB – 2 Y sin salto = + 10 puntos con palo 5º

1 X – DB – 2 Y con salto = Apertura de 2 débil

1 X – DB – 1 ST = Natural

1 X – DB – RD = Mano fuerte, + 10 puntos, Corto en X

CON APOYO : 1 X – DB – 2 X, 3 X ó 4 X = Natural

Subastas

1 CZ – PS – 2 TR – PS = 2 sobre 1 forcing hasta 2 ST

Inverseé a nivel de 2 forcing hasta 2 ST

Cuantitativas:

1 ST → 4 ST 2 ST → 4 ST 1 CZ / 1 PC → 5 CZ / 5 PC

1 ST 15-17 PH, sin mayor 5º. Respuestas:

Stayman a partir 8 PH

Transfer : a los 4 palos,

2 ST = 7 – 8 PH sin mayores 4º

2 TR Fuerte indeterminado.

a ST con + 21 PH

a palo 21 – 22 puntos = No forcing manga

palo + 22 PH = Forcing manga

Respuesta del compañero:

2 DI = - 8 PH.

2 CZ, 2 PC, 3 TR, 3 DI = + 8 PH y palo.

2 ST = +8 PH y regular.

3 CZ, 3 PC, 4 TR, 4 DI = Palo cerrado

El abridor responde:

Palo sin salto = 21 – 22 PH, palo 5º, no forcing manga.

Palo con salto = + 22 "H, palo 5º, forcing manga.

2 ST = Mano regular + 22 PH, forcing manga

Apertura débil (2 DI/CZ/PC, hasta 11PH), respuestas:

Cambio de palo = forcing por 1 vuelta.

2 ST = Apertura, pide descripción de la apertura.

Respuestas del abridor:

3 palo de apertura = Apertura mínima.

3 ST = cerrado

3 otro palo = Apertura máxima y As ó K del palo.

4 otro palo en salto = Apertura máxima y fallo ó

semifallo

2 ST (20-21PH mano regular posible mayor 5º)

transfer a CZ o PC, el abridor responde y el compañero impone el palo o interroga con 3ST

- stayman, respuestas del abridor:

* 3DI tengo 1 ó los 2 mayores 4º, el compañero dice:

3CZ: tengo 4 PC,

3PC: tengo 4 CZ

3ST no tengo mayores 4º

4DI tengo los dos mayores 4º

* 3CZ ó 3PC tengo mayor 5º en el palo nombrado, el compañero apoya si tiene 3 y si no da 3ST

* 3ST no tengo mayores 4º ni 5º, el compañero dependiendo de la fuerza establecerá el contrato

- otras respuestas:

2ST - 3ST para pasar

2ST - 3PC, tengo 5PC y 4CZ, según tu mano juega 3ST, 4CZ ó 4PC

Convenciones varias

Landy: 2 TR bicolor mayores, 2ST bicolor menores, doblo: apertura de ST

4º palo: forcing a manga

ACOL, 3ST con palo menor cerrado, El respondedor: Con parada en el resto de los palos pasa, si no pregunta con 4 TR el palo de barrage

Splinter (sobre mayores): apoyo a la apertura, fallo o semifallo en el palo marcado a nivel de 4, si PC a nivel de 3. Intento de Slam

Convenciones para subastar SLAM

Blackwood de 5 Ases : 30 – 41

Controles

REVEILS

CUE – BID = Bicolores Mitchell. **1 ST** = 11 – 12 Puntos

PALO con salto = 2 Débil

PALO sin salto = 5º y + 8 Puntos

DB + PS = 8 – 12 Puntos

DB + ST = 15 - 17

DB + INVITATIVA = 12 – 15 Puntos

APOYO A LAS intervenciones por doblo

1 X – DB = Apertura. El compañero da palo sin salto o ST con parada

APOYO A LAS intervenciones a palo

1 DI – 1 CZ – PS – X

X = 2DI apoyo a CZ y + 10 puntos

X = 2 CZ apoyo con 3 CZ y 7 – 10 PHD

X = 3 CZ con 4 CZ y 7-9 PHD

X = 4 CZ, Con 5 CZ y 7 – 8 PHD

DEFENSA contra la intervención a la apertura de 1 ST

Cue-Bid: es Stayman con parada en el palo intervenido
2 a palo, palo 5º, para pasar
3 a palo, palo 5º forcing a manga
Doblo: penal

DEFENSA contra otras aperturas

Aperturas fuertes: Natural

Los dobles y redoblos artificiales y competitivos

DB y RD de apoyo
DB informativo hasta 3 PC

SALIDAS iniciales en palos con secuencias

Carta	A Palo	A ST
A	Con AK(x) da igual el nº de cartas	Igual
Q, J, 10, 9	De Q, cabeza de la secuencia	Igual
AJ10987	De J, mayor de secuencia interna	Igual

SALIDAS INICIALES en PALOS sin SECUENCIA

A Palo: 2ª – 4ª

A ST: 2ª – 4ª

SIGUIENTES SALIDAS

En palo nuevo: Carta baja interés, alta desinterés

En palo ya abierto: Marcar el Nº de cartas

SEÑALES Y SU PRIORIDAD

	Sobre la salida del compañero		Sobre la salida del declarante		En descartes	
	A Palo	A ST	A Palo	A ST	A Palo	A ST
1ª	Interés	Igual	Paridad	Igual	Interés	Desinterés

Preferencia, cuando no hay ninguna perdedora en el muerto:

Carta pequeña: el palo + pequeño, Carta alta: el palo + alto, no cuenta el palo de triunfo ni el que se está jugando

1er descarte: a ST se desapela, a palo se apela

Doblos de voces artificiales = Penales y pide salida.

Para apelar en contratos a palo : pequeña

Para apelar en contratos a ST : pequeña

Para dar la cuenta: ALTA / BAJA = El nº de cartas es par

Para dar la cuenta: BAJA / ALTA = El nº de cartas es impar